

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Puput Windi S, Rancang Bangun *Game RGP* Sejarah Kerajaan-kerajaan di Indonesia,2010,Politeknik Elektronika Negri Surabaya Institute Teknologi Sepuluh November,Surabaya.
- [2] Nita Aryani, 2012, Membuat *Game Puzzle Gambar* Pahlawann Nasional Menggunakan *Adobe Flash CS4*,Naskah Publikasi,Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer,Yogyakarta
- [3] Dicky Jaya Umbara, 2013, Perancangan dan Pembuatan Edukasi untuk Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia menggunakan *Multimedia Adobe Flash CS3*,the 14<sup>th</sup> seminar on *intelegent technology and its applications* ISSN: 2338-2023,Universitas Komputer Indonesia,Bandung.
- [4] Nelly Indriani Widiastuti,2012.Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo Menggunakan *Algoritma Best first Search*,Jurnal ilmiah komputer , Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober 2012 - ISSN :2089-9033 ,FTIK UNIKOM Bandung.
- [5] MB. Rahimsyah.AR , Kumpulan Biografi Pahlawan Bangsa,"SERBA JAYA",Surabaya
- [6] Hermawan S., Stephanus. 2011, *Mudah Membuat Aplikasi Android*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [7] Untoro, F. X. W. Y. 2010, *Algoritma dan Pemrograman dengan Bahasa Java*, Graha Ilmu, Yogyakarta.
- [8] Dhimas, Andreas. 2013, *Cara Mudah Merancang Storyboard untuk Animasi Keren*, TAKA Publisher, Yogyakarta.
- [9] Tim Penulis, 2011, *Panduan Praktis Microsoft Visio 2010 untuk Beragam Desain Diagram*, Andi Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.
- [10] Tim Penulis, 2013, *Pasti Bisa!! Belajar Sendiri: Adobe Flash Pro CS6*, Andi Yogyakarta dan MADCOMS Madiun, Yogyakarta.

- [11] Hakim, F. N. 2011, *Pengembangan Cd Multimedia Interaktif Belajar Animasi Tingkat Dasar*, Jurnal Teknologi dan Informasi, ISSN:2087-0868, Volume 2 Nomor 1, Semarang.
- [12] Tim Penulis, 2011, *Adobe Photoshop CS5 Untuk Pemula*, Andi Offset, Yogyakarta.
- [13] Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

